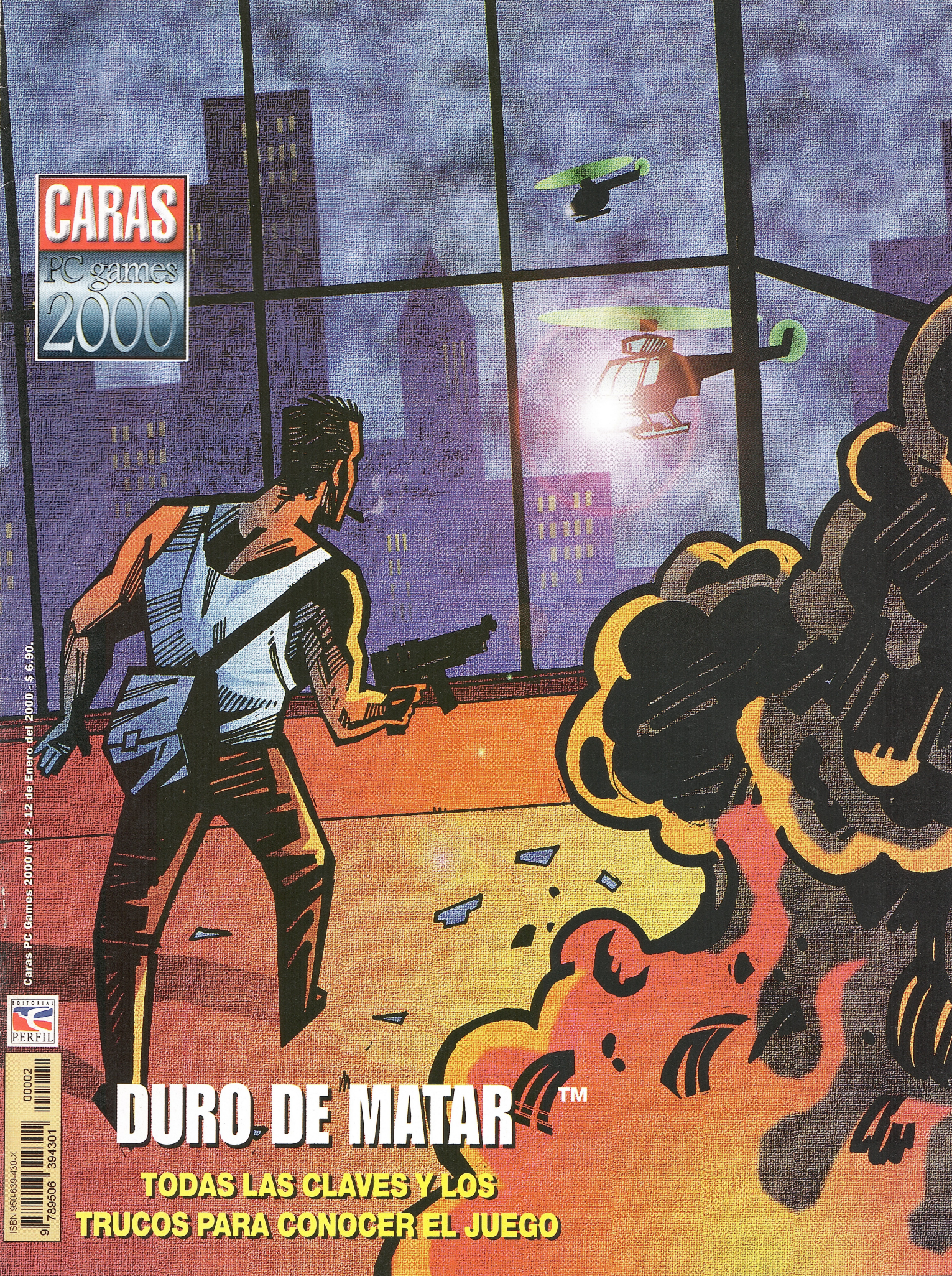


DURO DE MATAR™

TODAS LAS CLAVES Y LOS TRUCOS PARA CONOCER EL JUEGO

Caras PC Games 2000 Nº 2 - 12 de Enero del 2000 - $ 6.90.

EDITORIAL PERFIL

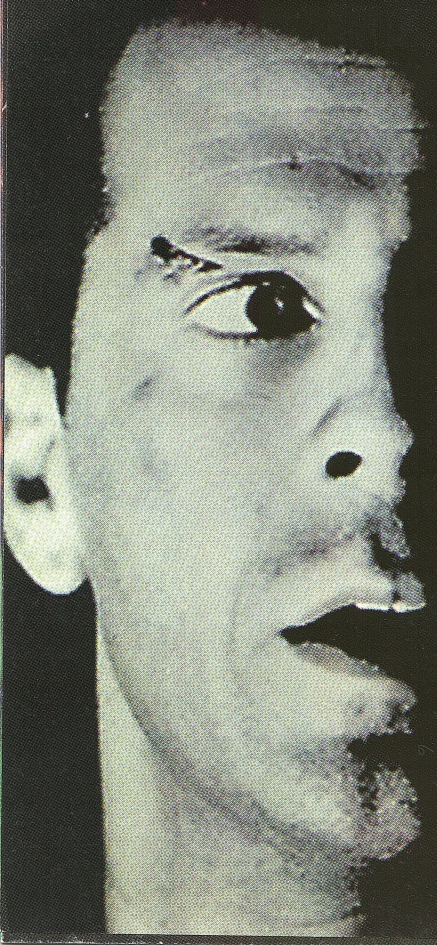
ISBN 950-639-430-X

9 789506 394301 00002

EL CAZADOR

DIE HARD TRILOGY

La ley de Murphy -aquella que asegura que todo lo que pueda salir mal, saldrá mal- vale tanto como la ley de gravedad. Al menos en lo que respecta a John McClane, el policía que interpreta Bruce Willis en "Duro de matar". Y aunque el guión lo sitúe en un espacio y tiempo distinto de película en película, la idea siempre es la misma: tratar de salir vivo. El juego que acompaña esta edición, y que resume la fantástica trilogía, es fiel a su esencia: luchar para dejar de ser la presa y convertirse en cazador. Piñas, patadas, disparos y explosiones son -todo es legítimo en este escenario mortal- los ingredientes de esta aventura total y apasionante.



NAKATOMI PLAZA

El juego propone tres desafíos. Un edificio, un avión y un taxi son los íconos a elegir, y que conducirán a alguna de las tres partes de la saga. El edificio simboliza el Nakatomi Plaza, escenario de la primera "Duro de Matar" (1988). McClane, un policía de Nueva York, llega a Los Angeles para visitar a su esposa, que trabaja allí. Ignora, por supuesto, que el edificio ha sido tomado por un grupo terrorista que pretende robar la bóveda y luego deshacerse de los rehenes, llevándolos a la terraza que ha sido minado.

El objetivo del juego, en esta primera parte, es el mismo del film: llegar a la hasta la cima del edificio y salvar a los civiles antes que vuelen en pe-

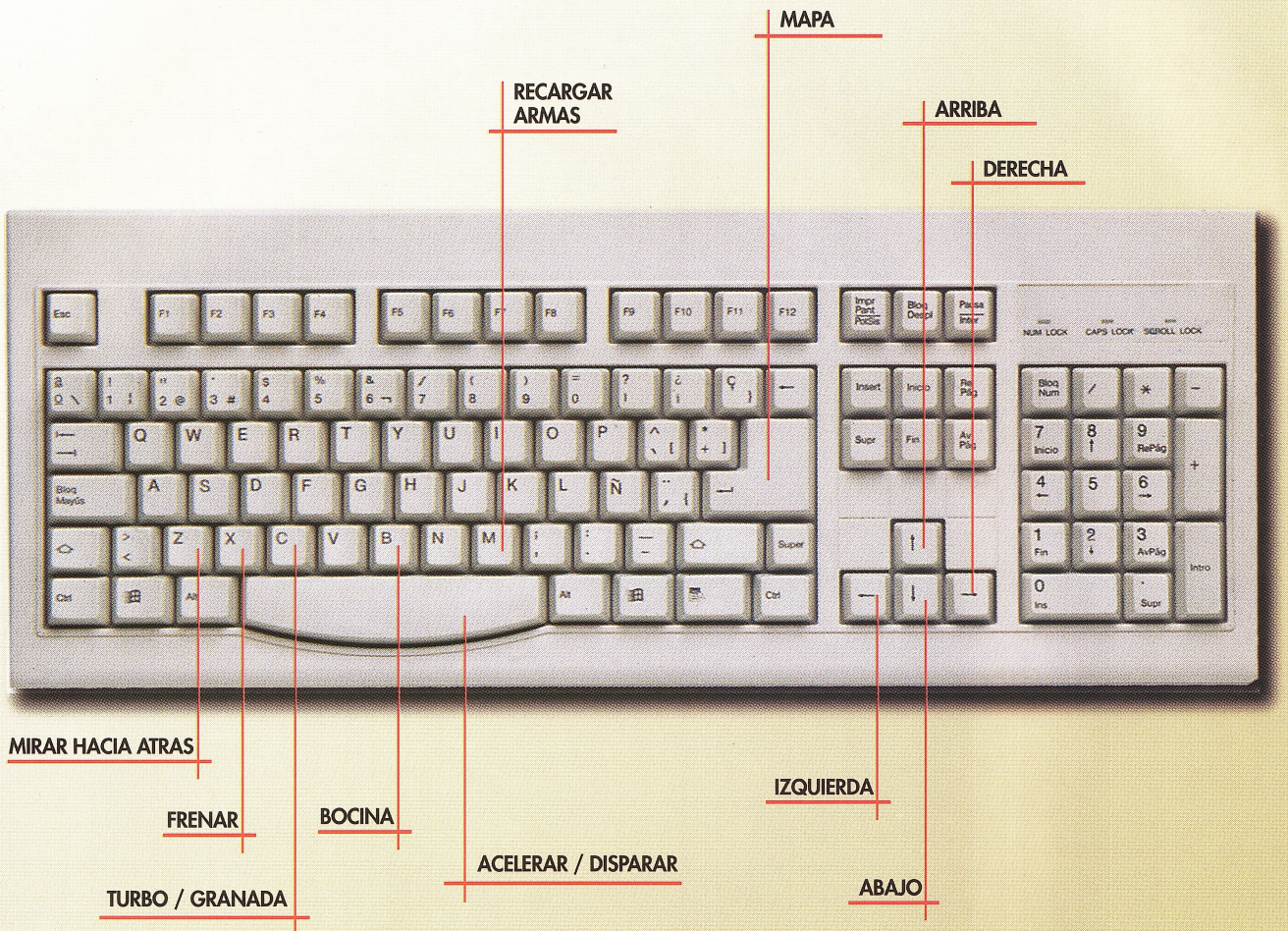
EL POLICIA JOHN MCCLANE NO PARECE UN TIPO DE SUERTE: APARECE "A LA HORA EQUIVOCADA, EN EL LUGAR EQUIVOCADO". DE PRONTO, SE DEBE ENFRENTAR CON UN TEMERARIO EJERCITO TERRORISTA. UNA TRILOGIA DE PURA ACCION PARA PROBAR QUE TAMBIEN SOS DURO DE MATAR.

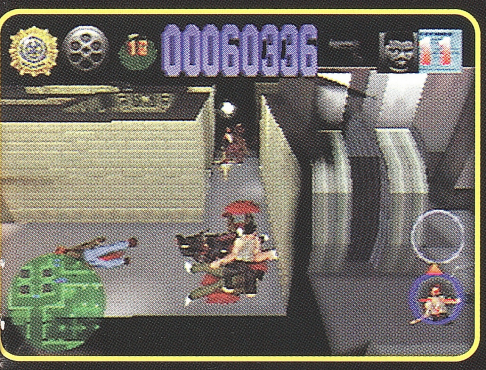
INVENCIBLE

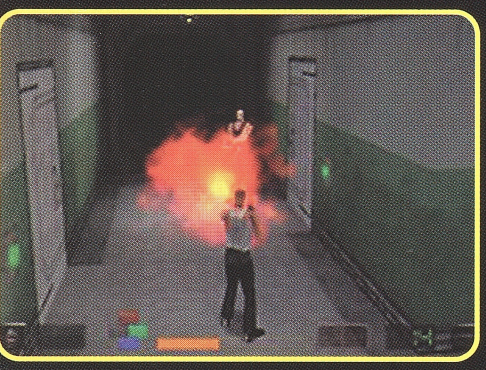
EN EL PRIMERO DE LOS TRES JUEGOS QUE COMPONEN "DURO DE MATAR" EL OBJETIVO ES LIBERAR A LOS REHENES QUE ESTÁN EN LA TERRAZA. EN EL SEGUNDO, HAY QUE ELIMINAR A LOS TERRORISTAS.

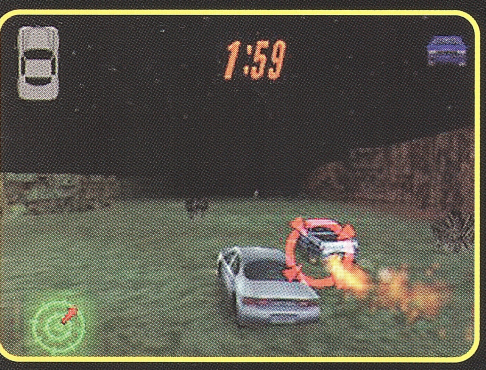
dazos. La misión no es fácil: el edificio tiene 45 pisos, y la carrera contra el reloj comienza en el estacionamiento. Así, el duro policía deberá enfrentar a decenas de enemigos, armados hasta los dientes. Pero a no desesperar: para no perderse y dar vueltas en círculo conviene activar el mapa (ver teclado), el objetivo es llegar hasta el ascensor; McClane está armado con una pistola, pero cuando mata a uno de los malos puede tomar su arma, y un disparo de Itaka equivale a varios balazos; usar las columnas para cubrirse y enfrentar a un enemi-

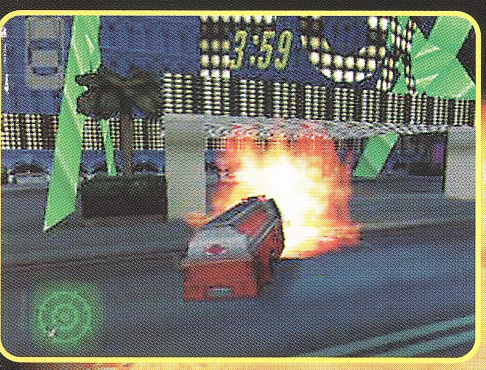
COMANDOS BASICOS DEL TECLADO











EN LA PARTE SUPERIOR DE LA PANTALLA PUEDEN VERSE LOS PUNTOS ACUMULADOS. EN LA ESQUINA SUPERIOR IZQUIERDA ESTÁN LOS INDICADORES DE VIDA Y LAS BALAS QUE QUEDAN. EN LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA APARECE EL MAPA (VER TECLADO PARA ACTIVAR) QUE GUIA AL USUARIO POR EL ESCENARJO, QUE TIENE UN GRAN REALISMO.

go por vez; tras haber recibido algunos disparos conviene buscar los kits médicos.

NO VOY EN TREN

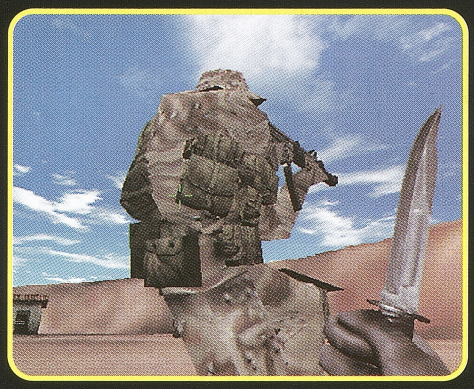
La segunda parte de la trilogía (el avión en el menú principal), sitúa a nuestro héroe en el Aeropuerto de Nueva York. Allí espera la llegada del vuelo que trae a su esposa desde Los Angeles. Pero McClane se verá enfrentado a un grupo de mercenarios que intentan liberar a un dictador centroamericano. Los distintos niveles del juego guían al policía hasta el cuartel de los malos. Las secuencias son de un vértigo espeluznante, y el protagonista se batirá a duelos de pistola y saltará de un vehículo a otro.

El éxito de estos cambios hizo que la empresa que desarrolló el juego, Fox Interactive, los convirtiera en el plato principal de la tercera y última parte (el taxi del menú principal).

Aquí, el enemigo a vencer es un "loco tira bombas", que ha sembrado explosivos por toda la ciudad. A bordo de un taxi, McClane deberá cruzar la ciudad para evitar que la bomba explote. Una vez más, el mapa será de gran ayuda. También, se pueden cambiar las vistas de la cámara y seguir el recorrido desde el aire, anticipando embotellamientos de tránsito.

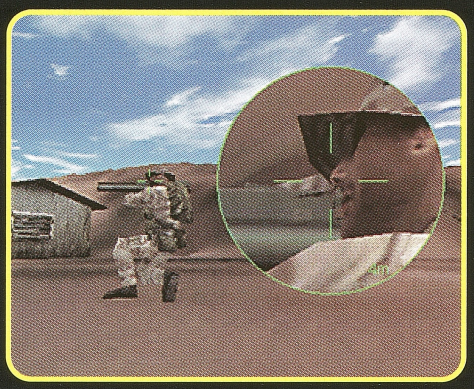
EN LA MIRA

EL ENEMIGO PUEDE SER UN MERCENARIO O LA ENCARNACION DEL DIABLO, UNA NUEVA ESPECIE ALIENIGENA O UN ROBOT ASESINO. PERO LA DESTREZA PARA SORTEAR OBSTACULOS SIEMPRE DEBE SER LA MISMA.

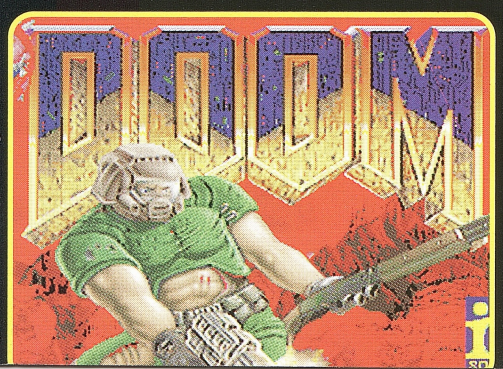


Fuerza Delta está basada en el film que protagonizó Chuck Norris.

Los usuarios pueden jugar en red vía Web. A matar o morir.



Uno de los chiches de la nueva versión. Las armas cuentan con miras de alta visión.



El Doom es un clásico. Para algunos, cambió el género.

La primera parte de "Duro de matar", aparecida en 1996 y elegida como uno de los mejores del año por varias revistas estadounidenses, es un clásico entre los juegos de tiros, género que hoy conquista el gusto de los adolescentes, y que tiene por máximos exponentes al Mesías y Fuerza Delta II. Dueños de la más alta tecnología, cuentan con fantásticas animaciones, sonido 3D, gran variedad de armas y equipos.

EN LAS CATACUMBAS

Claro que estamos hablando del último eslabón de la cadena evo-

DE LOS ASESINOS

lutiva. Pero esta familia de juegos comenzó más o menos en 1993 en la prehistoria del género, casi-, y tenía como punto de partida al Doom.

La acción transcurre en una especie de catacumba, escenario laberíntico de donde el protagonista debe escapar, encontrando las llaves de las puertas que comunicaban con otros niveles.

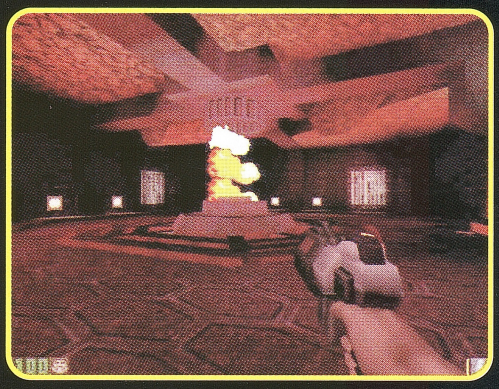
Heredor del Doom el Quake añadió una gran variedad de potentes armas de guerra.

LA FAMILIA DEL MAL

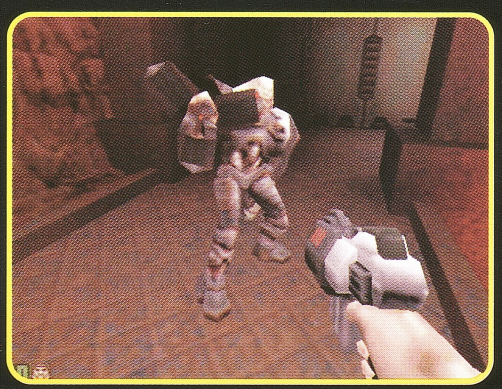
El juego traza la línea a seguir, y los elementos básicos estarán presentes en todos sus sucesores: el Duke Nuken, el Quake (de los mismos creadores), el Assasin, y muchos otros.

Lo que cambia, según la moda, es la encarnación de la fuerza maligna. En el Duke Nuken son extrañas especies alienígenas; en el Quake, figuras demoníacas; en el Assasin, androides similares al de "Robocop".

Los nuevos temas también dan espacio para crear nuevas armas: rayos láser, congelantes, reductores, etcétera. Pero todos exigen las mismas habilidades del usuario: puntería, prudencia y coordinación.



Las oscuras escenas recrean un raro clima de tensión y misterio.



Los enemigos son casi siempre seres deformes o entes poseídos por el diablo.

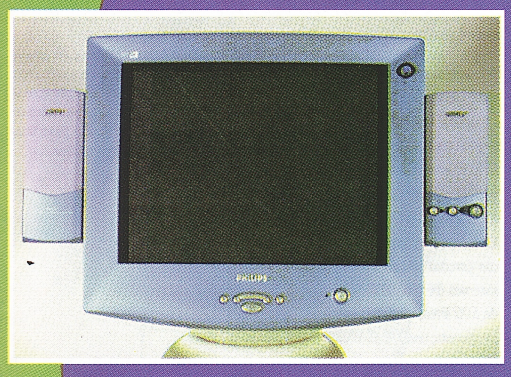
El motor de Doom fue usado por todos los cibergurúes.

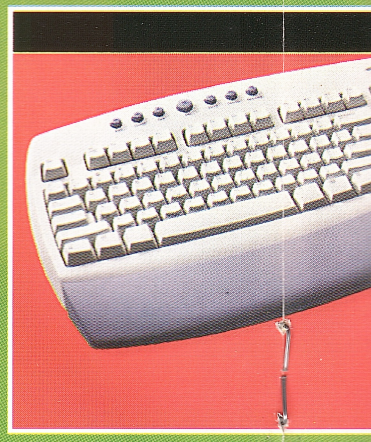
GAME OVER

Monitores a todo color

Con el nuevo milenio parece que se acabaron los monitores con ese color neutro que los identificó desde el comienzo. El diseño de los ordenadores **iMac de Apple** influyó entre algunos fabricantes, entre ellos este nuevo monitor de **Philips**, que trata (y de hecho consigue) aproximarse a la misma estética.

El nuevo monitor 107 Sx de 17 pulgadas tiene las prestaciones de su antecesor, el 107B, que completa con un atractivo diseño. Si de calidad de imágenes se trata, la pantalla plana tiene un área de visualización de 15,9 pulgadas, 0,28mm dpi y una resolución de 1280 x 1024 pixeles. Además, dispone de gestión de energía EPA Energy Star y NUTEK. Para evitar casos parecidos al desastre de Chernobyl, este novedoso monitor tiene una muy baja emisión de radiación. También posee dos altavoces con 1,5 vatios RMS por canal (50 vatios PMPO), con blindaje magnético, y un rango de frecuencia de 150-20.000 Hz.

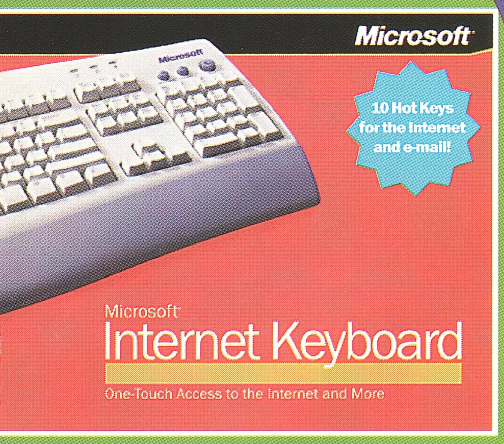




El mejor tecla

Para navegar por Internet n
do especial, pero el nuevo lan
cilita mucho las cosas. **Interne**
clado de alta calidad que, para
rias horas en la red, tiene diez te
Su diseño ergonómico facilita la pos
muñecas y antebrazos. Lo novedoso d
que lo acompaña un software que per
zar las teclas rápidas a gusto y piacere.
figurado, con sólo oprimir un botón se pue
a la red o revisar los mensajes del correo e
Otra solución: se puede prescindir del mouse
gar directamente desde el teclado. Como extra, e
tiene un apoyamuñecas para descansar mientras
la dura tarea. ¿Su precio? Aproximadamente 49

HARDWAR

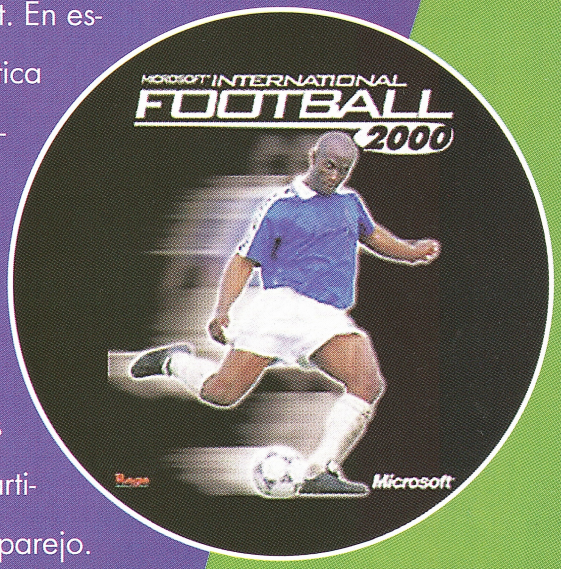


clado para la web

rnet no se requiere ningún tecla-
vo lanzamiento de Microsoft fa-
ternet Keyboard es un te-
para quienes navegan va-
iez teclas fundamentales.
la postura de las manos,
doso de este teclado es
ue permite personali-
cere. Una vez con-
se puede acceder
rreo electrónico.
nouse para nave-
xtra, el pack con-
entras se realiza
te 49 pesos.

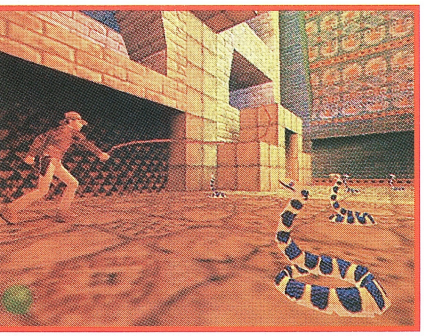
Fútbol en tiempo real

Microsoft Fútbol Internacional 2000 fue desarrollado con el asesoramiento de los mejores árbitros de Inglaterra y los Estados Unidos a fin de lograr mayor realismo en la estrategia del juego. Las ventas superaron el nivel esperado y hay un gran trabajo en las imágenes. Es la primera vez que la empresa de Bill Gates incursiona en el ámbito de juegos de fútbol y el resultado es más que satisfactorio. Naturalmente, la publicidad estática de la cancha está llena de productos de Microsoft. En este juego, tiene relevancia la táctica y permite configurar marcas personales cuando algún Maradona deja sin aliento al contrario.



Un comentario aparte merece la inteligencia artificial: maneja los sentimientos en tiempo real. Así, se pueden ver a los jugadores enojados cuando se pierde el partido, o cansados luego de disputar un match parejo. Entre las modalidades, es posible elegir uno de los 70 equipos internacionales y competir en amistosos, campeonatos o finales del mundo. Cuesta unos 39 pesos.

RE SOFT

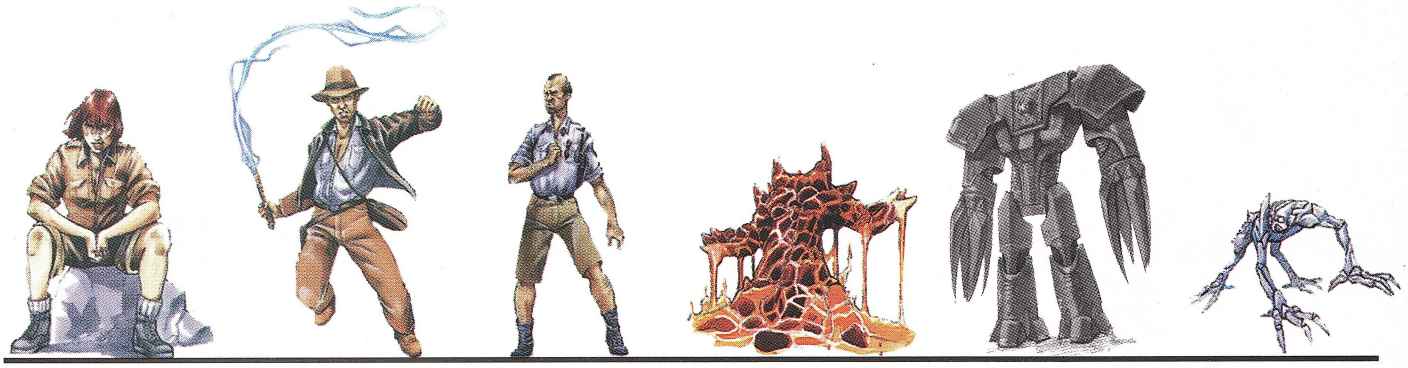


Pam-param-pam, pam-param... Llegó la nueva aventura de **Indiana Jones.** Juego de acción desarrollado por LucasArts, la empresa de George Lucas (director de "La Guerra de las Galaxias), "La Máquina Infernal" transcurre después del final de Segunda Guerra. Los nazis ya son historia, y la nueva amenaza proviene de la Unión Soviética. Así, el pleno ardor de la Guerra Fría, Indy se enfrentará a un científico ruso que ha creado una serie de robots infernales (de allí el nombre del juego). La acción, como en el "Tomb Raider", al que se parece muchísimo, es el ingrediente principal. El héroe tendrá que correr, dispara, volar helicópteros, conducir un jeep, guiar una canoa a través de los rápidos, y doblegar a latigazos a un grupo de serpientes (los bichos más odiados por Jones en el mundo).

No importa la situación, el doctor Jones siempre encuentra un buen motivo para atravesar el piso, las paredes, los techos y cualquier otro objeto que se interponga en su camino. Claro que hay ocasiones en que Indy tendrá que usar su ingenio y resolver los problemas por las buenas, aunque es más común que recurra al método "matar a todo lo que se mueva".

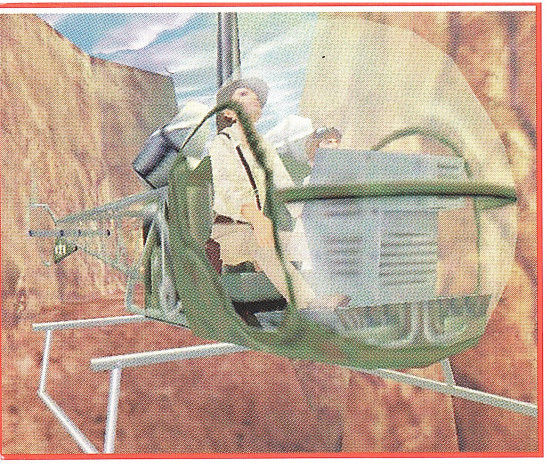
En síntesis, el argumento es tan bueno o incluso superior a "The Fate of Atlantis", su predecesor, y no estaría nada mal que se convirtiera en el guión cinematográfico de la cuarta película de la saga (para la que Harrison Ford ya firmó contrato). El juego tiene sus puntos flacos, pero lo compensa con los diálogos chispeantes y aventuras a granel.

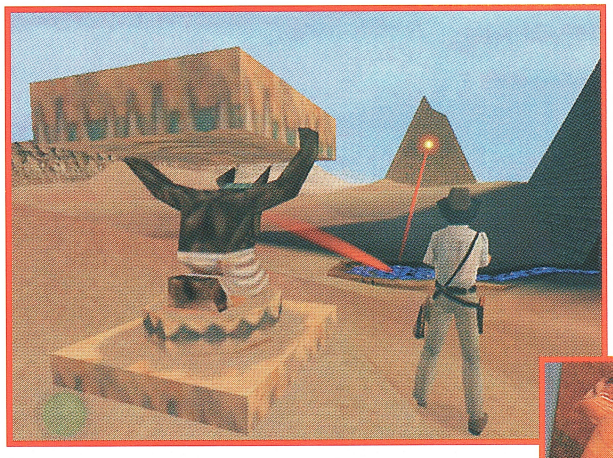
GAME OVER



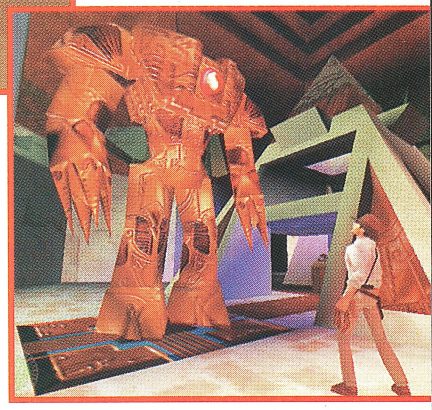
INDIANA JONES

LA MAQUINA INFERNAL





INDIANA SE ENFRENTA A UN GRUPO DE ROBOTS DIABOLICOS Y COMUNISTAS QUE TRATARAN DE COMPLICAR SU MISION.



LAS GENIALES PERIPECIAS DEL AVENTURERO MAS FAMOSO EN UN JUEGO DONDE RUSOS Y ROBOTS SON LOS ENEMIGOS. LA TRAMA DE UNA HISTORIA QUE MERECE OTRA PELICULA.

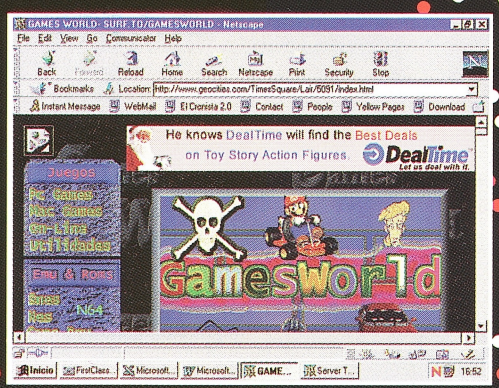
A conquistar el mundo

Para los que disfrutaron del **Age of Empires**, existe una secuela del juego más famoso de Microsoft muy entretenida. La trama es similar a la edición anterior y la meta es conquistar las civilizaciones en plena Edad Media.

Hay para elegir hasta 13 civilizaciones (francos, japoneses, vikingos, etc) y en las campañas participan héroes medievales como William Wallace, Juana de Arco y el terrible Genghis Khan, entre otros. Esta versión incluye, también, mapas aleatorios que generan nuevas tierras para conquistar y explorar. Las civilizaciones se diferencian por sus campañas, siendo sencilla la de los escoceses y la de los mongoles dificultos, e incorpora nuevas unidades y estructuras. Todo un desafío.

CIBERJUEGOS

Los españoles crearon un website especializado en juegos, **Game World**, donde se pueden bajar demos, buscar trucos y prenderse a hablar de juegos en los foros de discusión. La dirección del sitio es: www.surf.to/gamesworld



Acción en 3D

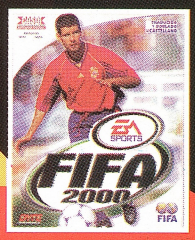
Duke Nukem 3D es uno de los mejores juegos de primera persona. Se destacan la música de fondo y los efectos especiales. Imperdible.

QUE HAY

Episodio I: Racer

El juego está basado en una secuencia del filme donde Anakin Skywalker compite a bordo de un carro tirado por cohetes impulsores, llamados Podracer. Al empezar, el jugardor puede optar entre cuatro podracers. A medida que se avanza se accede a otros modelos. En total son 23, todos modificables para mejorar su rendimiento. La acción sucede en diferentes planetas compuestos de varios circuitos. Sebulba es el mejor piloto de la galaxia y su vehículo es el único equipado con armas. De ganar, el usuario dispone de su nave para competir en red contra otros corredores y hasta ocho competidores. Para amantes de la velocidad, y de "Star Wars".

Ranking



1	FIFA 2000	EA SPORTS	$55.-
2	GTA 2	ROCKSTAR GAMES	$48.-
3	INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE	LUCAS ARTS	$55,90.-
4	AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT	$49.-
5	SIM CITY 3000	MAXIS	$ 57.-

1	WINDOWS 98	MICROSOFT	$120.-
2	OFICCE 2000	MICROSOFT	$299,90.-
3	PC CILLIN	TREND MIERO	$69,90.-
4	ENCARTA 2000	MICROSOFT	$99.-

FUENTE: NAHELY COMPUTACION Y DATOS DEL MERCADO.

Caminos dificiles

Ya se lanzó el **Off Road 3**, uno de los mejores juegos de competición todo terreno. Hay 27 autos para elegir y manejar en las montañas, el agua, el barro y la nieve.

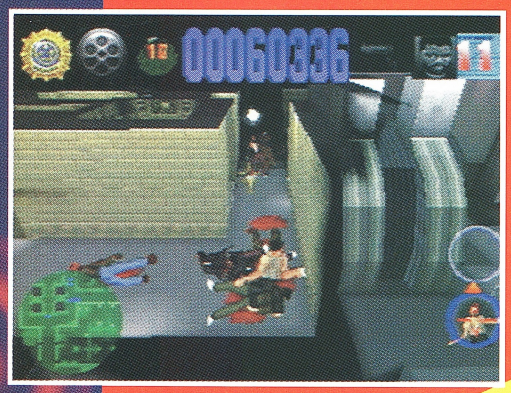
DE NUEVO

TODOS LOS JUEGOS TIENEN SU SECRETO Y TODOS LOS TRUCOS SU MISTERIO. CLAVES PARA LLEGAR A LA ANSIADA META.

Die Hard: lo que los enemigos no saben

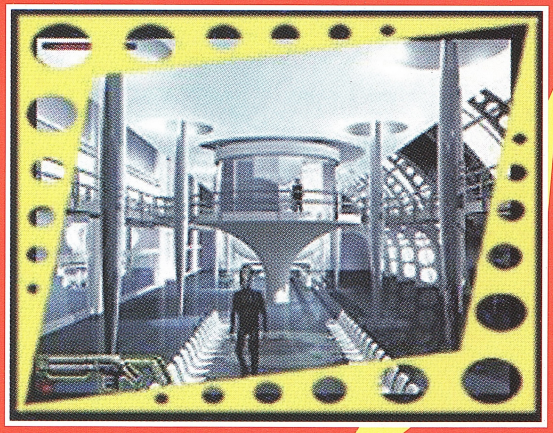
Tal como lo dice el título, vamos a entregar los códigos para que el protagonista del Die Hard Trilogy sea un difícil oponente del grupo comando que asalta el Nakatomi. Para utilizar los trucos hay que poner en pausa el juego y mantener apretadas las teclas R y 2. Los cheats se ponen durante la pausa, que finaliza si han sido introducidos correctamente.

Así, mientras se juega al Die Hard algunos trucos se activan utilizando las teclas del cursor como direcciones de la siguiente manera: derecha, arriba, abajo, E (entra en modo Dios); derecha, E, abajo, O (da 50 granadas y bombas de humo) y derecha, arriba, abajo, abajo, E, derecha (cambia las armas).



Men in Black: el fin del secreto

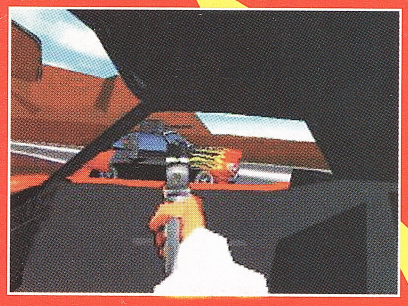
Este gran juego, que emula a la película del mismo título, tiene algunos secretos para eliminar a los aliens enemigos. Para activar los trucos durante el juego hay que presionar ESCAPE para volver al menú principal y tipiar DOUGMATIC varias veces hasta regresar al juego. Una vez activados los trucos, hay que apretar ESCAPE de nuevo e ingresar los siguientes códigos: KILLLEM (se mata a los enemigos); GIVEME (se obtienen todas las armas); HEALME (energía completa); PROTECME (Invulnerabilidad).



CLAVES

Para ser un real Mortal Kombat

En este juego, los personajes son clave para ganar los combates y seguir participando. Estos son los trucos para elegir un luchador. Para jugar como el superluchador GORO hay que ganar, primero, la final contra Shinock peleando contra Shinock. Una vez logrado hay que esperar que pasen los créditos y, cuando termine, en la pantalla de selección de luchador, elegir "HIDDEN" (escondido), hacer ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, e IZQUIERDA (para pararse sobre Shinock). Para elegirlo hay que apretar y mantener BLOCK + RUN.



Para manejar sin parar

En el Interstate 76 hay demasiadas trabas y muchos autos enemigos. Por eso hace falta alguna ayuda. Si se mantiene apretado CTRL SHIFT se pueden ingresar los siguientes códigos: THIRDNOSTRIL (para convertirse en freelance); GETDOWN (todos los autos atacan, pero cuando se muere se consigue la misión).

CORREO

¿En el SIM CITY puedo ganar más plata?

Esteban Quiróz, Vicente López.

Sí, hay que mantener apretado SHIFT y tipiar FUND para obtener $10.000 extra.

En el POD, ¿hay más de una visión del auto?

Jorge Girelez, Mar del Plata

Si durante la carrera se tipea RETRO se obtiene una vista posterior del auto que ayudará a estabilizar mejor el auto.

¿Hay algún truco para matar a los enemigos en el Age of Empires?

Mariela Torres, San Isidro.

Sí, hay que apretar Enter para dialogar y escribir DIEDIEDIE que es la clave para destruir al enemigo.

Envía tus preguntas a:
coleccionables@perfil.com.ar

TRUCOS

CARAS

PC games 2000

LA SEMANA QUE VIENE

VIVI LA EMOCION DE LA FORMULA 1 A 300 KM. POR HORA.

PARA COMPETIR CON TODO EL VERTIGO, A MAXIMA VELOCIDAD

CARAS PC games 2000

COLECCIONABLES. Director: Alberto Agostinelli. **Director de Arte:** Roberto Veiga. **Editor Jefe:** Fernando Fideleff. **Secretarios de Redacción:** Alejandro Agostinelli y Norberto Chab. **Redacción:** Gastón Roitberg, María Sol Peralta y Luciano Zylber. **Jefe de Diseño:** Rubén Schofrin. **Diagramación:** Julián Parodi, Andrés Mendilaharzu y Silvana Simone. **Foto de tapa:** Afiche de la película "Independence Day" de Twentieth Century Fox Film Corp., Inc. CARAS PC GAMES 2000 es una publicación de Editorial Perfil S.A. Distribución en Capital Federal y Gran Buenos Aires: Nuevo Milenio S. A., Finoccietto 1674 (1282), Buenos Aires. Distribución en Interior y Exterior: Editorial Perfil S.A., División Circulación. Impresión: Quebecor Argentina S.A. Prohibida su reproducción. ISBN 950-639-430-X. 12 de Enero del 2000.